PASSATEMPOS • QUADRINHOS • INTERNET
Abril 50 anos
Estou adorando passear por aqui!
RECREIO
R$ 3,90
Ano 1 • Nº 8
4/5/2000
Entre no laboratório de DEXTER
Conheça o criador do desenho
Aprenda experiências legais de fazer
Joaninhas
Os bichinhos da sorte
A FORÇA DA NATUREZA
GRÁTIS
O sétimo LIVRO da coleção DE OLHO NO MUNDO e FASCÍCULOS da enciclopédia PARA SABER MAIS
www.RECREIONLINE.com.br
TESTE
Você é viciado em televisão?
Furacão
Ninguém segura este vento
ISSN 1517-7467 12788/1
9 771517 746002 08>

Mãe, seu melhor presente é a alegria do seu filho.

FUNDAÇÃO ABRINQ
PELOS DIREITOS DA CRIANÇA

RECREIO

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221- 8º andar
São Paulo - SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio@abril.com.br

POR QUE O MAR É SALGADO?

Giuliana Rezende, 9 anos
Juiz de Fora - MG

Em seu caminho até o mar, os rios desgastam as rochas e levam em suas águas muitos minerais existentes no solo. O mar também age sobre as rochas, tirando minúsculas lascas. Dissolvidos na água, são esses minerais que deixam o oceano tão salgado.

POR QUE A PELE FICA ROXA QUANDO LEVA UMA PANCADA?

Aline Machado, 9 anos
Goiânia - GO

Com uma batida, pequenas veias se rompem por baixo da pele e um pouco de sangue escapa, deixando a área escurecida. Essa mancha tem um nome: hematoma. Dependendo da quantidade de sangue que escapou, a região da pele atingida pode ficar azulada, roxa ou até preta, mas depois de algum tempo ela volta à cor normal.

QUAL É O ANIMAL MAIS VELOZ QUE EXISTE?

Marcelo R. S. da Silva, 11 anos
Rio de Janeiro – RJ

Entre os mamíferos, o guepardo é o bicho mais rápido do mundo. Ele é capaz de atingir a incrível velocidade de 110 quilômetros por hora. Mas há uma ave ainda mais apressada: quando voa o falcão peregrino atinge até 270 quilômetros por hora. Essa espécie de pássaro vive no hemisfério norte, mas uma vez por ano visita o Brasil para fugir do frio na sua região.

ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

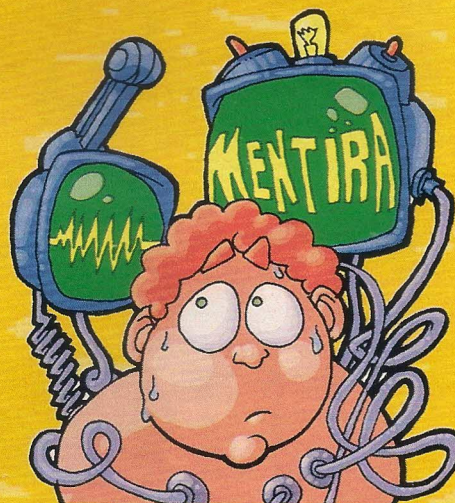
POR QUE DORMIMOS DE OLHOS FECHADOS?

Rodrigo N. Gomes, 8 anos
Cuiabá – MT

Durante o sono, nossos músculos ficam bem relaxados para se recuperar da correria do dia. O que mantém nossa pálpebra aberta é um desses músculos. Quando ele relaxa, a pálpebra desce sobre os olhos, nós ficamos de olhos fechados e dormimos tranqüilos.

O DETECTOR DE MENTIRAS EXISTE MESMO?

João Paulo Souza, 11 anos
São Sebastião – SP

Existe e foi criado em 1921, pelo americano John Larson. Ele descobriu que, quando as pessoas mentem, o coração e a respiracão ficam acelerados. Aí inventou um aparelho que mede os batimentos cardíacos, a respiração e transpiração e pode indicar se a pessoa está mentindo. Mas, quem controla essas reações, mente sem que a máquina descubra.

Pequenas

As joaninhas enfeitam e protegem o jardim, porque

Bonitinhas e delicadas, as joaninhas são um dos poucos insetos que quase todo mundo gosta. Para muitas pessoas representam até um sinal de boa sorte, por isso são sempre muito bem-vindas nos jardins.

Na verdade, elas só conquistaram esse carinho porque realmente ajudam as plantações. É que as joaninhas se alimentam de pulgões, ácaros, cochonilhas e outros bichos que comem e destroem os vegetais. Assim, enquanto almoçam, elas acabam salvando a vida das plantas.

De roupa nova

As joaninhas são da família do besouro e voam muito bem. Quando nascem, têm uma aparência bem diferente dessa que a gente está acostumado a ver. São apenas larvas, uns bichinhos muito pequenos, que saem dos ovos e demoram cerca de 25 dias para se tornarem adultas.

Durante este tempo, elas trocam de pele várias vezes. Aí, de repente, param de comer e grudam a barriga em folhas, galhos, paredes ou em algum outro lugar. Então acontece a maior transformação da sua vida: por baixo da pele de larva, vai se formando a "roupa" de joaninha, do jeito que todo mundo conhece.

Nem todas as joaninhas têm a carapaça vermelha com pintinhas pretas. Há cerca de 5.000 espécies desse inseto espalhadas pela América, Europa, África, Ásia e Oceania.

Se uma joaninha já dá sorte, imagine só toda esta turma aqui.

e poderosas

acabam com os bichinhos que devoram as plantas.

Elas podem ser vermelhas, amarelas, cinzentas, pretas ou de outras cores. Algumas têm pintas e outras não.

Espertinhas

Embora pareçam frágeis, as joaninhas sabem se defender muito bem. Segundo os pesquisadores, por serem tão coloridas, elas ficam parecidas com plantas e insetos venenosos e assim enganam os bichos famintos.

Além disso, quando se sentem ameaçadas, soltam uma substância amarela, que a gente não percebe, mas que funciona como repelente para os outros insetos.

Mais joaninhas...

www.geocities.com/CollegePark/8484/ladybugs.htm (em inglês)

A FICHA DO BICHO

Tamanho: 3 milímetros, em média.
Alimentação: pulgões, ácaros e cochonilhas.
Tempo de vida: cerca de 180 dias.
Onde vivem: no mundo todo.

CONSULTORIA: JULIO CÉSAR GUERREIRO, ENTOMOLOGISTA

FAZENDO ARTE

BOA SORTE PARA VOCÊ!

Faça uma joaninha para enfeitar suas plantas.

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- massa de modelar **vermelha**
- massa de modelar **preta**
- 2 **clipes** de papel
- 1 palito de dentes

PASSO-A-PASSO

1) Faça uma bola de massa vermelha e achate a parte de baixo. Com o palito, faça um traço no meio.
2) Molde a cabeça e as pintinhas com a massa preta.
3) Use um clipe para as antenas e outro para o suporte.
4) Prenda a cabeça no corpo com o palito e grude as pintas. Coloque as antenas e prenda o suporte na parte de trás. Prontinho!

DICA: se não encontrar massinha vermelha e preta, use outra cores: há muitos tipos de joaninha.

FOTOS: EDUARDO SVEZIA

ISSO É COM VOCÊ!

Você anda preocupado com a destruição da natureza? Está na hora de colaborar! Veja algumas dicas simples para economizar energia elétrica em casa e preservar este importante recurso.

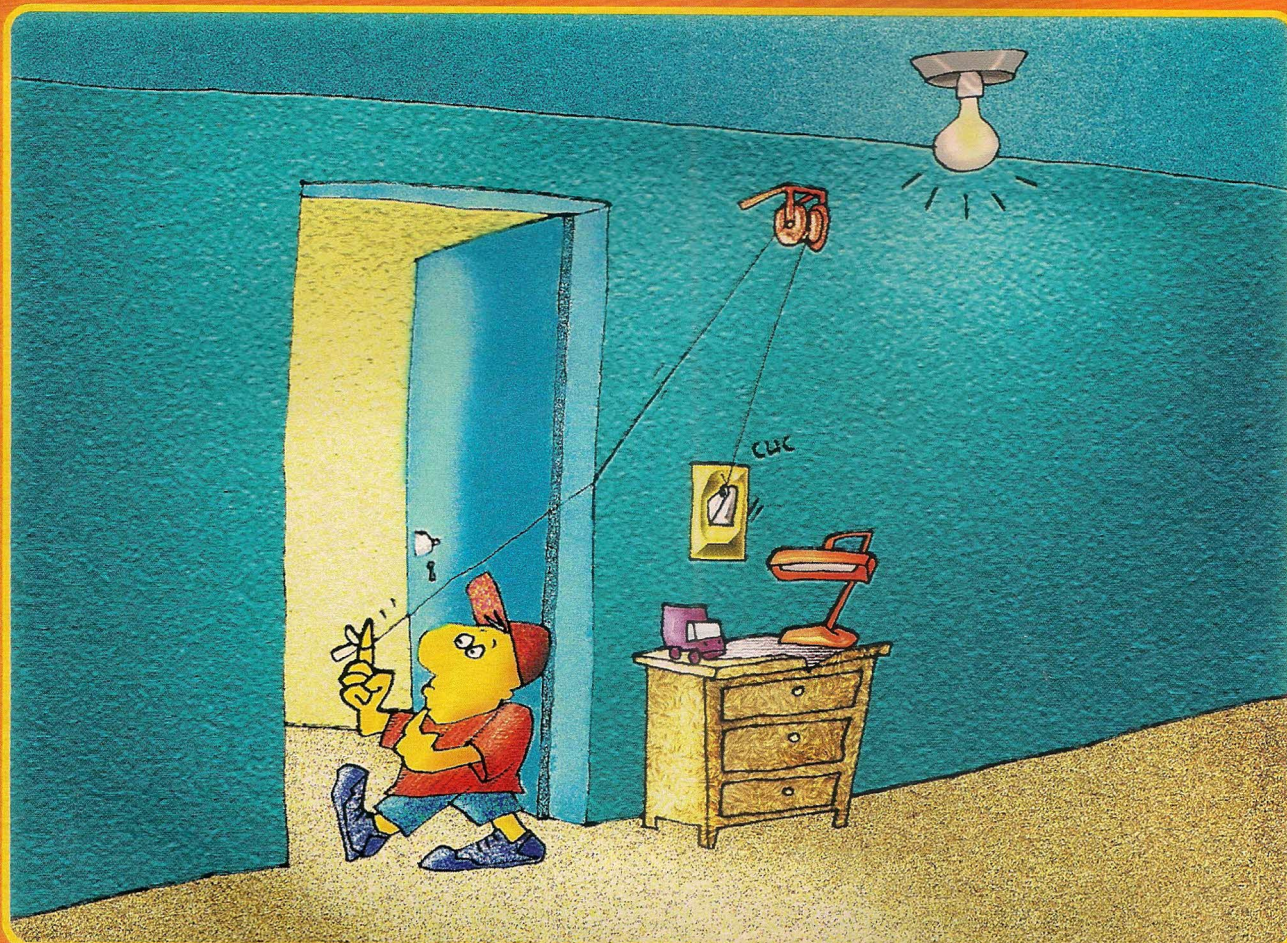



ILUSTRAÇÃO: OSIRES

- **Antes de sair para brincar com a turma, apague a luz do quarto. Quem esquece de fazer isso, joga energia no lixo.**

- **Deixe a geladeira aberta pelo menor tempo possível: enquanto toma um suco geladinho, feche a porta. E, sempre que puder, pegue tudo que precisa de uma vez, para não abri-la a toda hora.**

- **Nada de ligar a TV e sair para dar uma volta pelo prédio. Desligue o aparelho quando não estiver assistindo nada.**

- **Se há mais de uma TV na sua casa, só uma delas precisa ficar ligada quando a família toda está vendo o mesmo programa. Além disso, que graça tem assistir sozinho à final do campeonato de futebol?**

- **Para que tanta fumaça no banheiro? Se não estiver frio, peça para seus pais regularem o chuveiro na posição Verão.**

- **Só abra a torneira quando estiver prontinho para entrar no banho, senão você desperdiça água e energia. E nem pense em cantar no boxe: fique no chuveiro apenas o tempo necessário.**

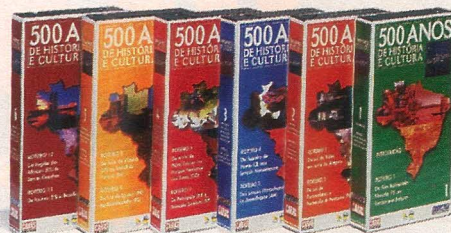
CARAS EM PROL DA EDUCAÇÃO

FIAT PARA OS JOVENS

500

Lei do Audiovisual Ministério da Cultura

Promoção de lançamento: Caras R$ 4,50 + fascículo R$ 4,90 +

© Dudu Tresca

Projeto Retrato do Brasil. 500 anos de história, cultura e paisagens de um país que você ainda nao descobriu.

Prepare-se para uma viagem emocionante pelo Brasil. A Caras traz para você uma fita por semana, durante seis semanas, que mostram uma terra exuberante, jovem e cheia de energia.

São onze itinerários que percorrem a cultura, a história e a geografia de um país maravilhoso: o nosso. Colecione.

Você ainda pode participar do Concurso Retrate o Brasil e ganhar um Fiat Brava. E indicar uma escola pública para ganhar a coleção completa e até um Fiat Ducato. Colecione e participe.

ita de vídeo GRÁTIS = R$ 9,40 JÁ NAS BANCAS.

UMA INICIATIVA CULTURAL DA FIAT.

CARILLO PASTORE EURO RSCG

Radicalize!

Para ser fera no skate, treine no videogame.

A grande vantagem de fazer manobras no jogo *Tony Hawk's Pro Skater* é que, por pior que seja o tombo, você não se machuca de verdade.

O game, já lançado para Nintendo 64 e também Playstation, é empolgante e tem manobras bem fáceis de executar.

Se você nunca sentiu a emoção de estar sobre uma prancha como essa, não pode perder a oportunidade. E, se já gosta de skate, vai curtir muito participar da brincadeira.

Apesar do realismo dos movimentos, as manobras são bem malucas: você anda sobre telhados, passa por cima dos carros na rua e ainda se diverte em parques com rampas e caminhos criados especialmente para a prática do esporte.

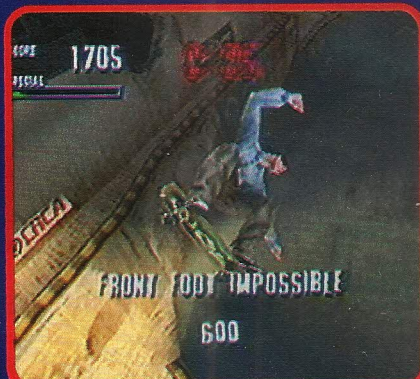
Há nove pistas diferentes no jogo e em todas você tem de cumprir alguns objetivos muito especiais.

As tarefas podem ser variadas, como encontrar fitas de vídeo espalhadas por uma das fases ou obter um determinado número de pontos fazendo manobras das mais perigosas.

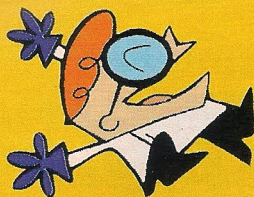
Só depois de atingir esses objetivos você consegue habilitar novas pistas e pode escolher novas pranchas e personagens para jogar.

Use o botão C↓ para saltar nas rampas, assim você terá mais tempo para executar as manobras.

Para deslizar sobre os canos ou beirais, salte e aperte o botão C↑ quando estiver no ar.

Os movimentos são realistas e as manobras foram criadas com a orientação dos grandes feras do esporte.

O representante brasileiro no jogo é Bob Burnquist.

Dica secreta

No Nintendo 64, para fazer as manobras básicas, salte em uma rampa, faça as seqüências de comandos no direcional e aperte o botão C.

A VIAGEM DE DEXTER

O pequeno cientista dos desenhos animados estréia seu primeiro longa-metragem.

Quando montou seu laboratório, Dexter já sabia que suas invenções poderiam mudar o mundo. E parece que isso aconteceu mesmo! Pelo menos, é o que mostra o primeiro longa-metragem do personagem, que deve estrear na próxima sexta-feira, dia 12, no canal por assinatura Cartoon Network.

O novo filme chama-se *A Viagem de Dexter*, tem uma hora de duração e vai ao ar em vários horários.

Neste desenho especial, um grupo de robôs viaja no tempo e invade o laboratório de Dexter para destruí-lo e impedir que ele se torne um grande cientista no futuro. Dexter consegue vencê-los e sua aventura começa quando decide descobrir quem mandou aqueles robôs para sua casa.

Como na série de TV, o personagem tem uma grande dor de cabeça durante todo o filme: a desastrada irmã Dee Dee, que vive atrapalhando as suas experiências.

ILUSTRAÇÃO: CARTOON NETWORK (DIVULGAÇÃO)

O INVENTOR

Esse cara sentado no ombro do Dexter é Genndy Tartakovsky, o criador da série *O Laboratório de Dexter* e também do desenho *Três Garotas Superpoderosas*.

Tartakovsky nasceu em Moscou, na Federação Russa. Aos 7 anos, mudou com a família para os Estados Unidos, onde estudou cinema e animação. Hoje, aos 29 anos, trabalha no Cartoon Network e não pára de pensar em novos personagens e desenhos. A RECREIO telefonou para Tartakovsky e ele contou um pouco da

ILUSTRAÇÕES: CARTOON NETWORK (DIVULGAÇÃO)

RECREIO • **Como você criou o Dexter?**

TARTAKOVSKY • A irmã do Dexter veio primeiro. Eu precisava fazer a animação de uma garota, então, nasceu a Dee Dee. Depois, criei outros personagens para contracenar com ela. O Dexter nasceu para ser o oposto da irmã. Ela é alta e magra, ele é baixinho e tem o formato de um quadrado.

RECREIO • **Como foi desenvolvida a série de TV *O Laboratório de Dexter*?**

TARTAKOVSKY • Uma equipe de 20 pessoas participa de todo o processo. Primeiro eu invento os roteiros e aí desenvolvemos os desenhos. Cada episódio demora uns seis meses para ficar pronto. Mas todos se divertem muito trabalhando.

RECREIO • **Por que você decidiu fazer um filme com o Dexter?**

TARTAKOVSKY • Em um longa-metragem dá para desenvolver melhor a história e os personagens. Ainda mais nesse caso, que ele viaja pelo tempo e passa por aventuras no futuro.

DO LABORATÓRIO

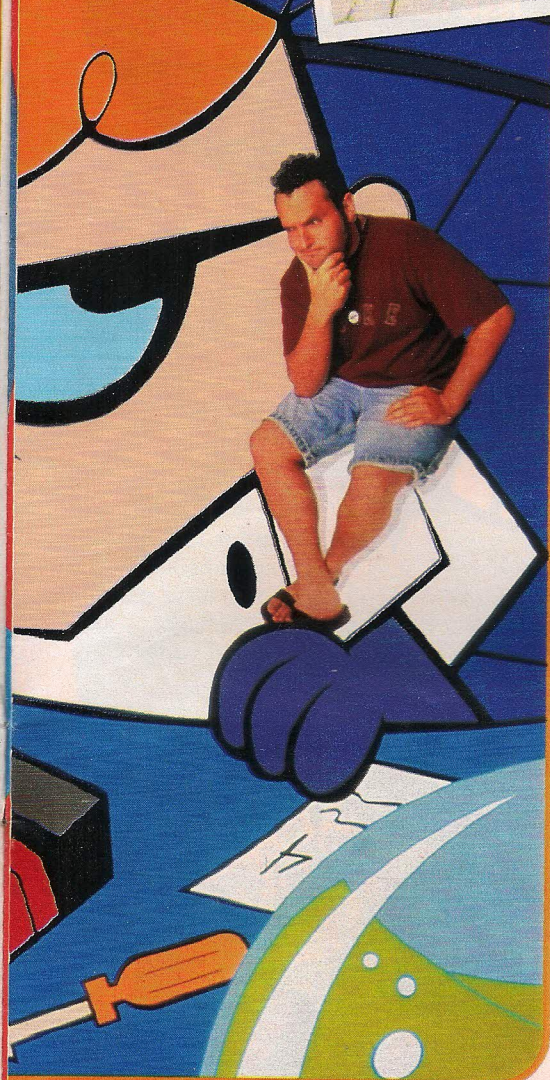
RECREIO • **Você já ouviu o Dexter falando português?**
TARTAKOVSKY • Já! Aprovei as vozes do Dexter no mundo todo. A dublagem brasileira é muito boa!

RECREIO • **Você gostava de ciência quando era criança?**
TARTAKOVSKY • Eu não era um grande fã de ciências na escola, mas gostava muito de ficção científica.

RECREIO • **E o que você achava legal fazer?**
TARTAKOVSKY • Praticar esportes e assistir TV. Meus desenhos favoritos eram *Tom e Jerry, Homem-Aranha, Os Quatro Fantásticos* e *Superamigos*. Até os 7 anos morei em Moscou, onde não tinha muita coisa para se ver na TV. Mas lembro do desenho com um lobo que eu adorava.

RECREIO • **Para criar os personagens você ou a sua equipe fazem pesquisas com as crianças?**
TARTAKOVSKY • Não. Nós trabalhamos com as nossas lembranças da infância. Para me manter atualizado, vejo muitos desenhos, vou ao cinema e leio vários livros.

RECREIO • **Você gosta de assistir os desenhos que faz?**
TARTAKOVSKY • Não muito. Eu fico lembrando, em detalhes, como ele foi feito... Prefiro ver desenhos de outras pessoas.

RECREIO • **Você está trabalhando em algum novo desenho?**
TARTAKOVSKY • Estou desenvolvendo o *Samurai Jack*, mas ainda não posso falar muito sobre ele.

Você é

Estas experiências são simples, legais de fazer

Mais experiências...

• http://www.recreionline.com.br

Gelo Espaçoso

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- 1 copo
- cubos de gelo

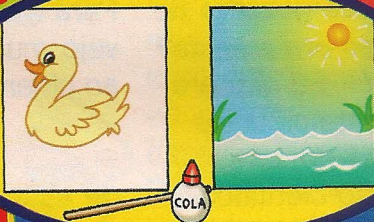
1. Encha o copo com água até a boca e coloque uma pedra de gelo dentro dele. Cuidado para não deixar a água transbordar.

2. Deixe o gelo derreter e veja o que acontece com o nível da água.

Achou que a água ia transbordar? Isso não acontece porque a água em estado sólido ocupa mais espaço do que em estado líquido.

Desenhos Mágicos

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- papel
- lápis de cor
- 1 vareta
- cola

1. Recorte dois quadrados do mesmo tamanho. No centro de um deles desenhe um pato. No outro, desenhe uma lagoa.

2. Cole os dois quadrados na vareta, de modo que o pato fique virado para um lado e a lagoa para outro.

3. Gire rapidamente a vareta entre as mãos nas duas direções. O patinho vai fazer um passeio no lago!

Quando nossos olhos vêem duas figuras muito rapidamente, uma atrás da outra, eles não são capazes de separá-las e a imagem parece se mover. É por isso que você vê o pato na lagoa. É mais ou menos assim que são feitos os desenhos animados.

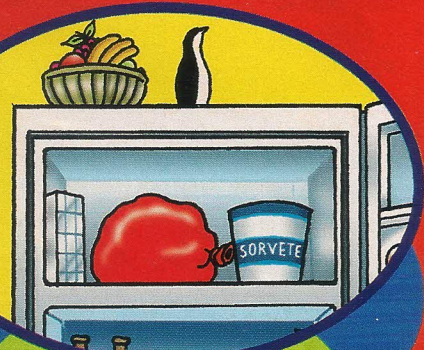
o cientista!

e você pode usar as coisas que tem em casa.

Balão com frio

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- 1 balão de ar

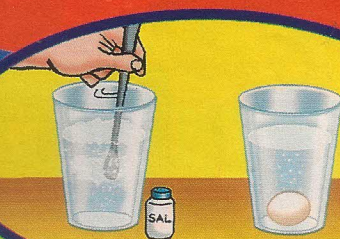
1. Encha o balão de ar e coloque-o no congelador.
2. Espere pelo menos 15 minutos e retire o balão.

O balão murcha porque o frio do congelador faz com que o ar dentro dele se contraia, ocupando menos espaço. Já no calor, o ar se expande.

ILUSTRAÇÕES: NORIATSU YOSHIKAWA

Ovo flutuador

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- 2 copos
- sal
- 2 ovos

1. Encha um dos copos, até o meio, com água. Coloque um ovo dentro dele e veja o que acontece.
2. Agora, encha o outro copo, até o meio, com água. Adicione umas cinco colheres de sopa bem cheias de sal e misture.

O ovo afunda na água pura porque ele é mais denso do que ela. Densidade é o peso de uma coisa comparado ao seu volume. Já na água salgada, o ovo flutua porque o sal torna a densidade da água maior do que a do ovo.

É HORA DE

Chame sua turma para passear pelos sites de parques de diversões na Internet.

http://www.wetnwildsp.com.br/

O Wet'n Wild é um parque aquático que fica na região de Vinhedo, em São Paulo. Na página há fotos das piscinas, escorregadores e toboaguas gigantes, dicas para quem quer fazer excursões, e brincadeiras, como jogo da memória e dos sete erros. Há um parque com o mesmo nome na Bahia, com um site ainda em desenvolvimento.

http://betocarrero.zaz.com.br/index.html

Conheça as atrações do Beto Carrero World, que fica no município de Penha, em Santa Catarina. Faça um passeio virtual de trenzinho, entre no *Bate-papo* e na área de *Diversão*, com desenhos para colorir e papéis de parede bem legais.

http://www.playcenter.com.br

Quem gosta de brinquedos radicais deve passar no site que mostra o Playcenter de São Paulo e o de Pernambuco. Há fotos de várias atrações, com destaque para as montanhas-russas, como a Boomerang e a Looping Star. Logo na abertura, veja os endereços e preços.

BRINCAR!

http://www.uol.com.br/hopihari/

O parque Hopi Hari, em Vinhedo (SP), é um país imaginário e tem até um idioma oficial, o hopês. Clique em *História e Cultura* para saber mais sobre ele e consulte o item *Regiões* para ver as atrações do lugar. Não perca a seção *Jogos e Surpresas*, com passatempos legais, games e desenhos para colorir. Para planejar uma visita real, confira todas as informações.

BON BINI A HOPI HARI

INFANTASIA

http://users.ntr.net/dozier/ideas/themepar.html

Neste site você encontra os endereços das páginas oficiais dos parques da Disney do mundo inteiro. Vale a pena ver as fotos do site da Disneyland e conhecer o Epcot Center e o Animal Kingdom, na Disney World. Dê uma olhada também na Disneyland Paris, com vídeos mostrando vários brinquedos, jogos e uma área onde você pode contar suas histórias de viagem. Todas as páginas estão em inglês.

PASSATEMPO
Cadê?
Para aproveitar o dia de sol, a turma foi fazer um piquenique no parque. Enquanto eles se divertem, vamos procurar os objetos que estão em destaque?
Resposta na página 42.
APT 2308
CATCH
ILUSTRAÇÃO: PAULO TENENTE
20

CARVÃO
NEGRO

NÃO PERCA A P
NEM BR

8 Coleção DE OLHO NO MUNDO RECREIO

FUTEBOL

Das peladas à Copa do Mundo

Na semana que vem a Recreio vai e
legal. A coleção **PARA SABER MAIS** t
novas fichas colecionáveis para você
dentro do **TEMPO NA HISTÓRIA** e sa
segredos do **PLANETA ÁGUA**. E a cole
DE OLHO NO MUNDO mostra tudo so
FUTEBOL. Passe na banca e garanta a
Recreio. Você não pode
perder nem brincando!

NOVO LIVRO!

PAIXÃO MUNDIAL

Quando o futebol começou no Brasil, há pouco mais de 100 anos, não havia muitos praticantes. Não existiam estádios como os de hoje e muito menos divulgação pela imprensa. Os atletas jogavam por amor à camisa e os torcedores acompanhavam

podiam. os os aram. tebol quistou idões e, virada para éculo XXI, é sporte mais pular do neta.

Ao Vivo

Demorou para que brasileiros sentisse gostinho de assist um jogo de uma C Mundo. Isso só fo em 1970. A transm preto-e-branco. N pena. Naquele an conquistou o tric mundial, com Pel Tostão e compan festa no país inte

Tu

Atualmente, é cada vez mais fácil f do futebol. Jornais, revistas, rádio, dão grande destaque a esse espor saber as novidades do mundo da jogos ou buscar informações sob coração. Os meios de comunicaç

Era do Rádio

Já imaginou se a Seleção Brasileira estivesse jogando a final da Copa do Mundo e você não pudesse acompanhar o jogo? Pois era assim que acontecia antigamente. A maioria das pessoas só ficava sabendo o resultado no dia seguinte, pelos jornais. Foi a partir da Copa de 1938, com a popularização do rádio, que os torcedores puderam, pelo menos, ouvir os jogos da Seleção. O aparelho era de madeira e a transmissão, cheia de ruídos. Ainda assim, o rádio conseguiu mobilizar os brasileiros em torno desse esporte.

6

FUTEBO[...] BRASIL

Cem anos atrás, pouca gente no Brasil sabia o que era futebol. Os *matchs* de *football*, como os jogadores chamavam as partidas, eram disputados por muitos estrangeiros e um punhado de brasileiros. Um século depois, o Brasil virou o "país de chuteiras" e transformou-se em referência para o mundo.

As vitórias do futebol canarinho são comemoradas com a típica alegria brasileira.

O "Pai" de Todos

Charles Miller foi quem trouxe o futebol para o Brasil. Paulistano, filho de imigrantes ingleses, Miller desembarcou no porto de Santos em 1894, após morar e estudar durante dez anos na Inglaterra. Na bagagem, ele trouxe duas bolas de couro, um livro de regras e alguns jogos de uniformes. Como ninguém sabia do que se tratava, tudo aquilo causou estranheza e curiosidade.

10

Esporte de Elite

O futebol não tinha nada de popular. Só gente com dinheiro jogava, porque o material era importado e custava caro. O primeiro jogo aconteceu em abril de 1894, no bairro do Brás, em São Paulo, entre as equipes do São Paulo Railway, time de Charles Miller, e do Gas Company. O Railway venceu por 4 a 2.

Primeiros Clubes

Os "grandes" times brasileiros surgiram no início do século XX: Fluminense (1902), Grêmio (1903), Corinthians (1910) e Palestra Itália (1914), só para citar alguns exemplos. A popularização do esporte veio na mesma época, quando os campos de futebol foram abertos às camadas mais pobres da população.

Melhor do Mundo

Assim como a seleção nacional, os times brasileiros conquistaram o mundo. Primeiro, o Santos de Pelé, na década de 1950, campeão mundial duas vezes. Na década de 1980, foi a vez de Flamengo (1981) e Grêmio (1983) conquistarem o Mundial. O São Paulo foi campeão do mundo duas vezes, em 1992 e 1993. A mais recente conquista internacional foi do Corinthians. Em janeiro de 2000, ganhou o Campeonato Mundial Interclubes, organizado pela Fifa e disputado no Brasil.

11

RÓXIMA RECREIO NCANDO!

tar muito
az duas
icar por
er os
ção
re o
sua

NOVAS FICHAS COLECIONÁVEIS!

Para Saber Mais RECREIO CIÊNCIAS NATURAIS Ambiente

A água na Terra

Um dos recursos naturais mais importantes do planeta, a água é essencial para a vida. Mas a poluição e o desperdício estão ameaçando nossas reservas. Se não forem tomadas medidas urgentes, pode faltar água nas grandes cidades daqui a alguns anos.

1% água doce
2% gelo
97% água salgada

Para Saber Mais RECREIO CIÊNCIAS HUMANAS História

Contando o tempo

Chega o dia de seu aniversário. Seus amigos o cumprimentam e você ganha muitos presentes. Mas como sabemos que é seu aniversário? Porque contamos o tempo. Já imaginou o que aconteceria se não marcássemos o tempo? Como você saberia, por exemplo, quando é domingo?

O dia e a noite ajudam você a contar o tempo. O nascer do Sol mostra que está surgindo mais um dia. Quando o Sol se põe e a Lua aparece no céu, é sinal de que o dia está terminando.

Provavelmente, o dia foi a primeira medida de tempo dos povos antigos. Depois, foram surgindo outras, como as que usamos hoje: a semana, o mês, o ano, o século, o milênio.

No tempo certo

Assim que começou a desenvolver a agricultura, a humanidade precisou organizar maneiras de contar o tempo. Isso se explica. Todas as plantas têm um período certo para o cultivo. Se se forem plantadas nesse período vão produzir bem. Para saber quando chegaria a melhor época do ano para semear a terra é que foram criados os primeiros calendários.

Para Saber Mais RECREIO — A ENCICLOPÉDIA DO ESTUDANTE

Confira os 10 primeiros títulos da coleção **DE OLHO NO MUNDO**:

1 - Mata Atlântica
2 - Índios do Brasil
3 - Descobrimento
4 - Tiradentes
5 - Pantanal
6 - Corpo Humano
7 - A Força da Natureza
8 - Futebol
9 - Invenções
10 - Amazônia

Se você perdeu alguma edição, ligue para (0xx11) 3990-2200 e compre os números atrasados.

Colecione!

www.recreionline.com.br Abril

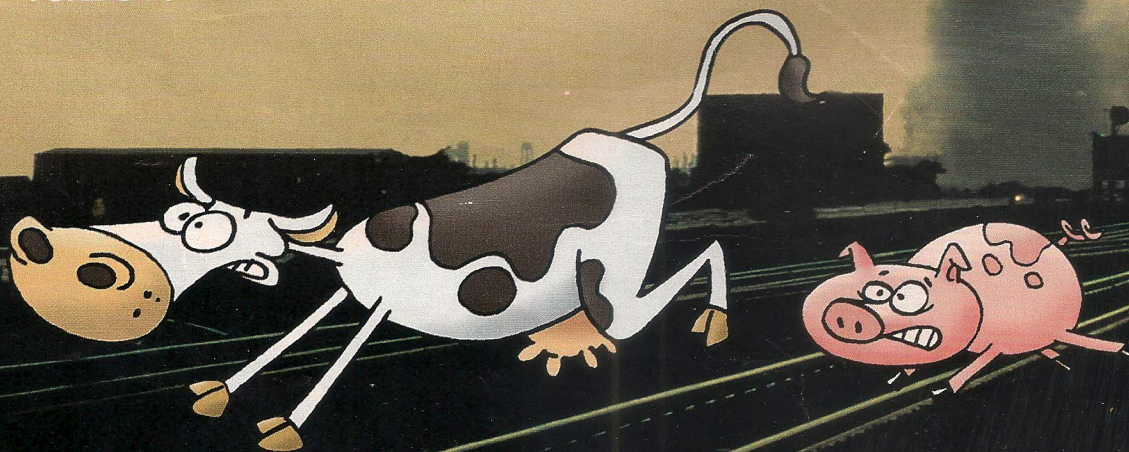
SEGURE

Vem muuuito vento por aí! Entenda como ocorrem os furacões e saiba o que eles são capazes de fazer.

Imagine um vento forte que levante nuvens de poeira e faça as plantas balançarem. Pense nele se tornando ainda mais rápido, partindo as árvores ao meio e arrancando os telhados das casas. Isso ainda não é suficiente para se ter idéia da força de um furacão.

Não é exagero. Os furacões, também chamados de tufões, são ventos muito rápidos e violentos, que podem chegar a 250 quilômetros por hora. É mais ou menos a velocidade média de um carro de Fórmula 1.

Um furacão se forma quando uma corrente de ar quente se choca com uma corrente de ar frio. O ar quente, mais leve, vai para cima e o ar frio desce.

Essa movimentação cria um cone de vento. Quanto mais ar quente sobe, maior é a velocidade de rotação do redemoinho.

FIRME!

E mais forte é o furacão! Os tufões se formam sobre os oceanos e podem se deslocar rapidamente em direção aos continentes.

No início parece apenas uma tempestade, mas depois eles ganham força e chegam a demorar até um dia inteiro para se acalmar. Enquanto isso, levam tudo que encontram pela frente.

E OS TORNADOS?

Um outro tipo de redemoinho de vento são os tornados, que se formam longe do mar, podem ocorrer em qualquer lugar do mundo e também são muito violentos e perigosos.

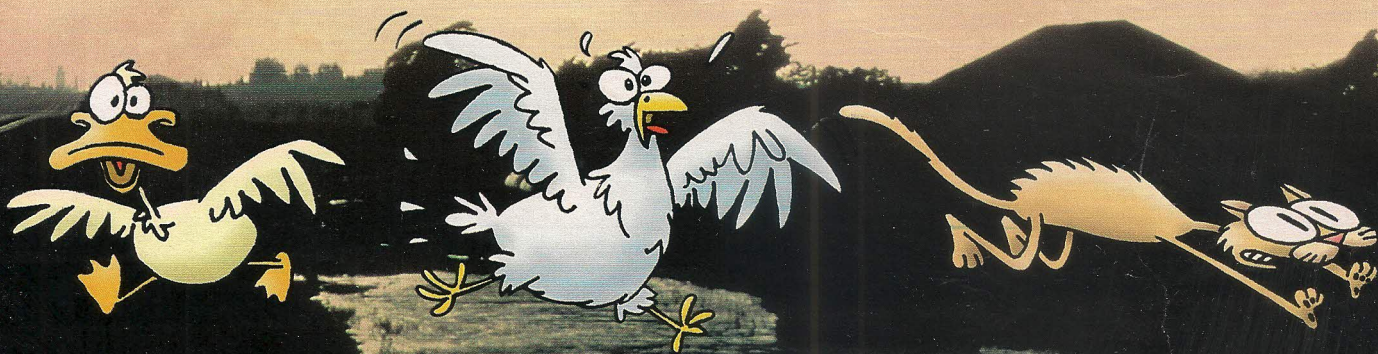
Eles não duram mais de 30 minutos, mas sua velocidade pode passar de 500 quilômetros por hora. Um dos países mais atingidos por esses ventos são os Estados Unidos.

Eles são tão fortes que, uma vez, no Estado do Mississipi, um tornado carregou uma geladeira por quase dois quilômetros!

Os meteorologistas tentam prever esses tipos de fenômenos e medir sua intensidade, mas nem sempre conseguem, até porque alguns aparelhos não resistem a tanto vento.

Mais furacões...

- http://www.recreionline.com.br
- http://tempo.weather.com/hurricane/definitions.html
- http:www.iag.usp.br/siae97/meteo/met_fura.htm
- http://www.nhc.noaa.gov/ (em inglês)

VEJA DE PERTO!

VOCÊ VAI PRECISAR DE:
- 2 garrafas de refrigerante de 2 litros
- 1 arruela de plástico
- fita adesiva
- água

Com esta experiência você vai fazer um redemoinho. O movimento de rotação da água nas garrafas é parecido com o do ar dentro dos furacões e tornados.

1 Lave bem as duas garrafas e encha uma delas com dois terços de água.

2 Encaixe a arruela direitinho para que depois a água passe sem encostar no gargalo.

ILUSTRAÇÃO: ADRIANO PIDONE

3 Junte os dois gargalos e prenda a garrafa vazia sobre a outra com fita adesiva. Em seguida, vire-as e deixe a cheia para cima.

4 Segure as garrafas com as duas mãos e faça movimentos circulares. Quando a água passa de uma para outra, forma um redemoinho.

FIGURAS DIRETAS

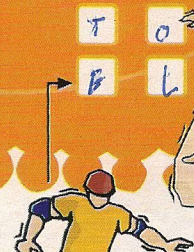
Escreva o nome de cada esporte na fileira indicada pela seta, conforme o exemplo.

KERO-SHAKE

BIKE

KERO-SHAKE

Para agitar e brincar

AZUL PUBLICIDADE

Figuras Diretas: Skate, Futebol, Surf, Vôlei, Patins, Hóquei, Basquete, Tênis.

JOGO DOS 7 ERROS

São **SETE** as diferenças entre os dois desenhos. Vamos encontrá-las?

Cremoso, feito de puro leite de coco, direto da polpa da fruta. Você só escolhe o sabor: coco, chocolate ou morango.

KERO-SHAKE coco natural

KERO-SHAKE + coco chocolate

KERO-SHAKE + coco morango

www.kerococo.com.br

Jogo dos Sete Erros: canudinho Kero-Shake da menina, presilhas do cabelo, pulseiras, boné, caixinha de Kero-Shake do menino, roda do skate, cadarço do patins.

VOCÊ É

Descubra se você é fissurado em TV.

1 Quando chega da escola, a primeira coisa que faz é:

- A • Brincar.
- B • Fazer a lição de casa.
- C • Sentar na frente da TV e esquecer do mundo.

2 Qual é a novela que conta as aventuras de várias crianças em um orfanato?

- A • Chiquitas.
- B • Chiquititas.
- C • Chocolitas.

3 Quem são os três irmãos da família Simpson?

- A • Bart, Lisa e Maggie.
- B • Burt, Laura e Margie.
- C • Bob, Lana e Marcia.

4 A Vaca e o Frango são:

- A • Primos.
- B • Vizinhos.
- C • Irmãos.

5 Se alguém tem dúvida sobre o nome de um programa de TV, você:

- A • Responde rapidamente.
- B • Fica pensando para tentar se lembrar.
- C • Raramente sabe a resposta.

6 As aventuras de Shirley Holmes contam histórias da sobrinha de um detetive famoso. Qual o nome dele?

- A • Sancho Holmes.
- B • Sherlock Holmes.
- C • Sidney Holmes.

7 Os dois personagens que aparecem no *Rei Leão* e vão ganhar seu próprio desenho são:

- A • Simba e Pimpão.
- B • Timão e Pumba.
- C • Teco e Bumba.

8 Quando viaja para um lugar onde não tem televisão, você:

- A • Nem liga e encontra várias coisas legais para fazer.
- B • Lembra que não vai poder ver TV à noite.
- C • Fica mal-humorado e só pensa na hora de voltar para casa.

9 Sua diversão favorita nos finais de semana é:

- A • Sair com a família ou com os amigos.
- B • Curtir a programação da TV.
- C • Brincar com os colegas.

10 Quantas horas por dia você assiste TV?

- A • Até duas horas.
- B • De 2 a 4 horas.
- C • Mais de 4 horas.

TELEMANÍACO?

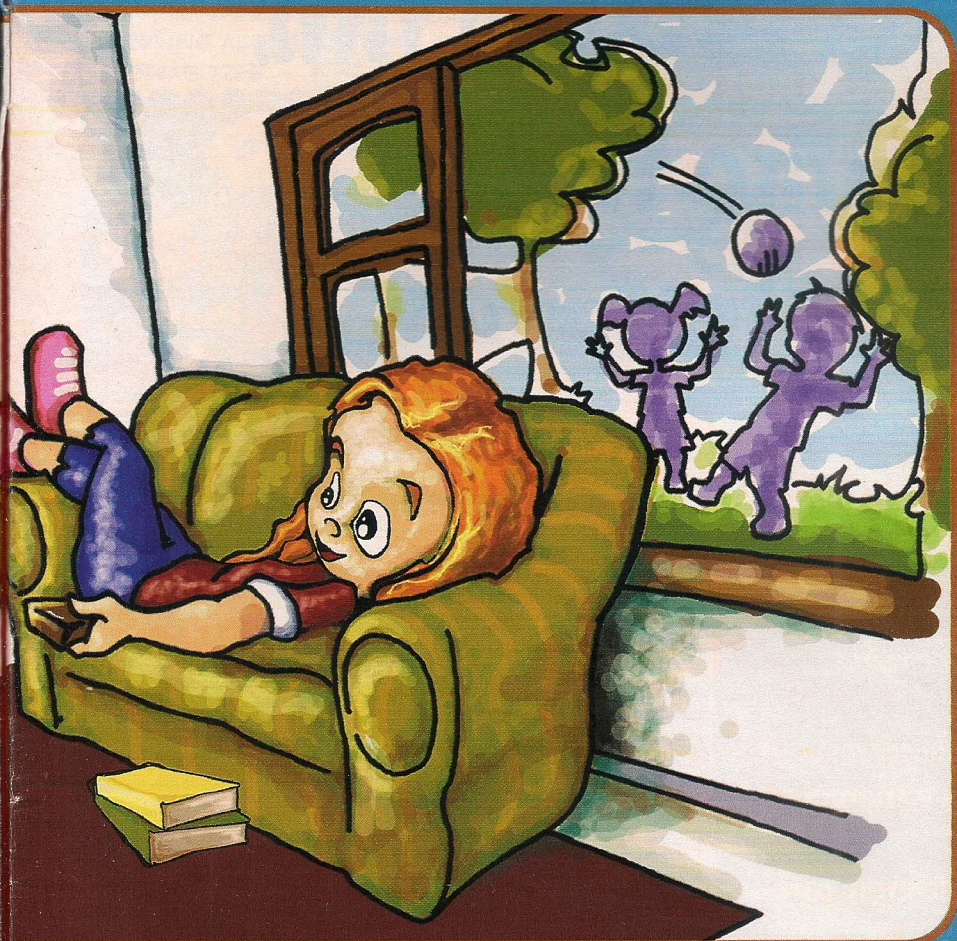



ILUSTRAÇÃO: ALEX B.

Some seus pontos para saber o resultado do teste

1-	A•1	B•2	C•3	☐
2-	A•0	B•1	C•0	☐
3-	A•1	B•0	C•0	☐
4-	A•0	B•0	C•1	☐
5-	A•3	B•2	C•1	☐
6-	A•0	B•1	C•0	☐
7-	A•0	B•1	C•0	☐
8-	A•1	B•2	C•3	☐
9-	A•2	B•3	C•1	☐
10-	A•1	B•2	C•3	☐
			Total	☐

Veja se você é um telemaníaco!

De 5 a 8 pontos

TV não é mesmo o seu forte. É legal saber se divertir de outras maneiras, mas não esqueça que a televisão também é uma fonte de informação. Às vezes é gostoso parar um pouquinho e assistir a um programa divertido ou desenho.

De 9 a 14 pontos

Parece que você equilibra bem o tempo que gasta com TV e com outras atividades. Consegue curtir o seu desenho animado favorito sem esquecer que passear, brincar e conhecer gente nova também são coisas muito legais de fazer.

De 15 a 20 pontos

Você é realmente um telemaníaco! É legal saber o que acontece na telinha, mas seria melhor deixar a televisão um pouco de lado e aproveitar as horas livres para fazer outras coisas. Reserve um tempo para brincar, ler, praticar esportes ou simplesmente papear com a turma.

Não fique triste que a sua revista está no fim. Tem muito mais Recreio na Internet.

Mais dicas legais de TV, cinema e livros.

Novos jogos: torre-de-hanói, ponto a ponto, resta um. E mais: batalha-naval, jogo-da-velha e memória.

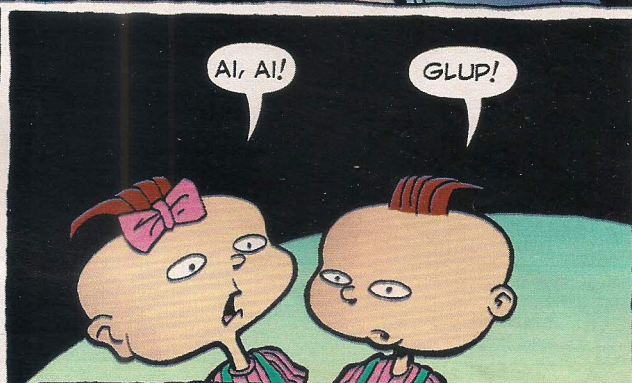
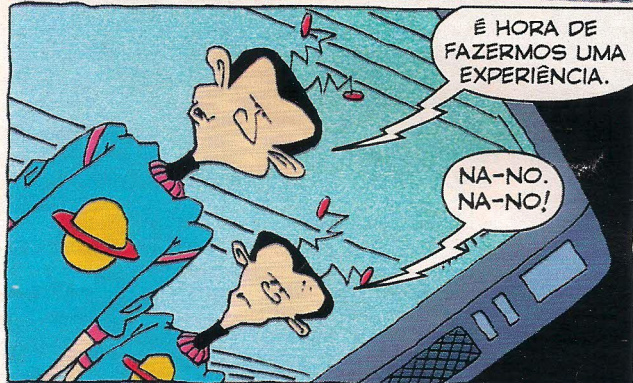
Curiosodades, surpresas, notícias e diversão para todo mundo.

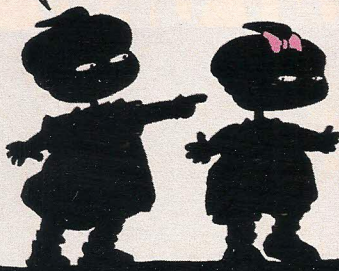
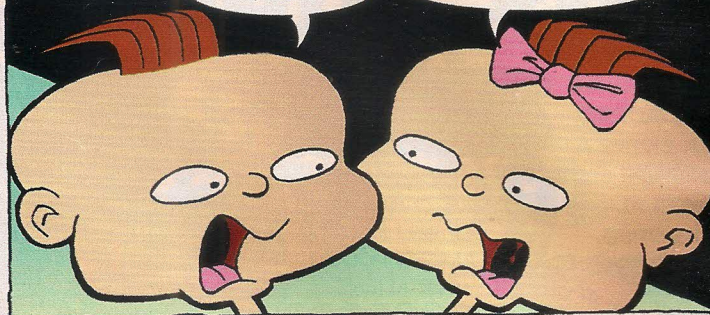
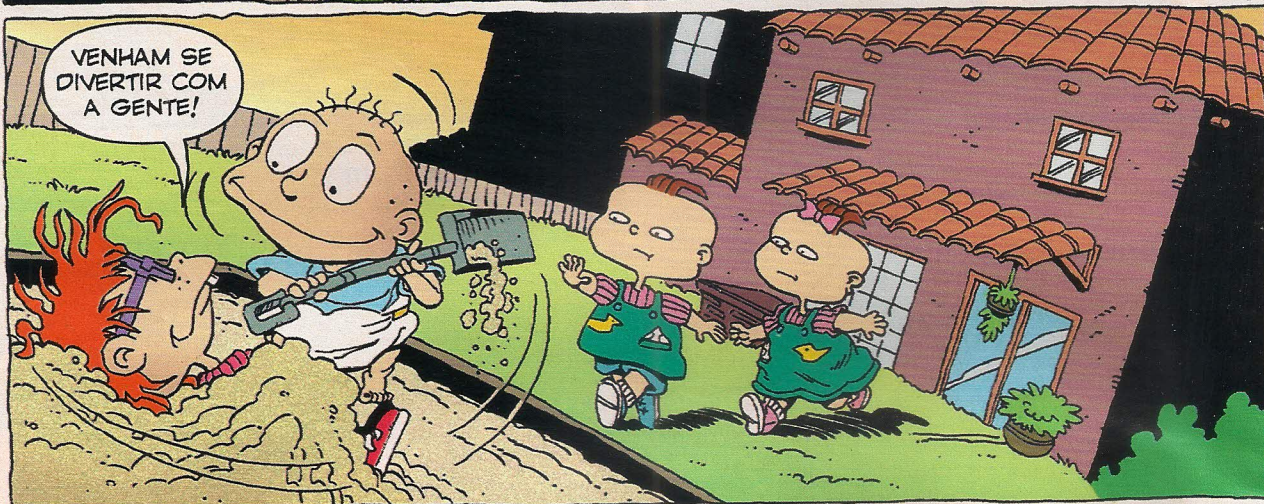
Mande sua piada e deixe seu recado.

www.recreionline.com.br

Recreio. Toda quinta nas bancas. Todo dia no seu computador.

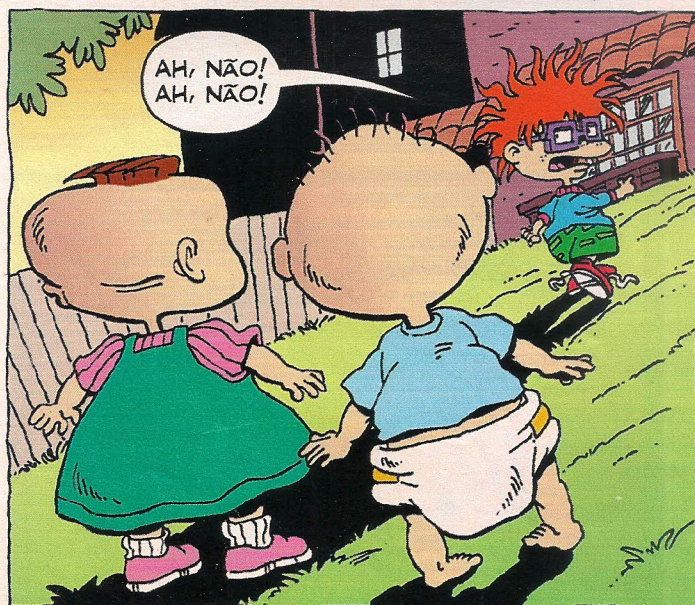
Quer saber? Divirta-se.

Rugrats Os Anjinhos

CHUCKIE, O ALIEN

VOCÊ VIU A CAMISETA DO ALIEN?
EU VI. ELA É IGUALZINHA A DO CHUCKIE!
VOCÊ ACHA QUE...
TALVEZ! QUEM PODE SABER?
NÃO ESQUEÇAM: HÁ TRÊS MANEIRAS DE SE IDENTIFICAR UM ALIEN: ELES DETESTAM PALHAÇOS, TÊM OLHOS MINÚSCULOS E...
USAM UMA ESPÉCIE DE ANEL ESQUISITO NO PESCOÇO!
VEM LIL! TEMOS QUE SALVAR O TOMMY!
VENHAM SE DIVERTIR COM A GENTE!
TOMMY, SEU MELHOR AMIGO É UM ALIEN!
VAMOS FAZER ALGUNS TESTES!
CALMA! NÓS AINDA NÃO TEMOS CERTEZA!
O CHUCKIE É O QUÊ?

DE ONDE TIRARAM ESSA IDÉIA?
OS ALIENS DA TV USAM UMA CAMISETA IGUAL A SUA!
PODE SER COINCIDÊNCIA! VAI VER ELES COMPRARAM NA MESMA LOJA!
VAMOS FAZER UM TESTE. CHUCKIE, VOCÊ GOSTA DE PALHAÇOS?
EU NÃO. ELES SÃO PIORES QUE O ESCURO.
VOCÊS SABEM QUE ELE DETESTA PALHAÇOS!
MUITO BEM. ESSE ERA O PRIMEIRO TESTE E ELE FALHOU.
VOCÊ AINDA TEM MAIS DUAS PERGUNTAS PARA RESPONDER, CHUCKIE. TALVEZ VOCÊ SE SAIA MELHOR.
COMO VOCÊ EXPLICA ESSES SEUS OLHOS TÃO PEQUENOS, COMO OS DOS ALIENS DA TV?
VOCÊS ESTÃO BRINCANDO, NÃO É?
EI! PAREM DE FAZER PERGUNTAS BOBAS E DEVOLVAM OS ÓCULOS DO CHUCKIE!

AH, NÃO! OLHEM O PESCOÇO DELE!
O QUE TEM?

VEJAM! ESSE ANEL ESTRANHO EM VOLTA DO PESCOÇO DO CHUCKIE PROVA, SEM DÚVIDA NENHUMA, QUE ELE É UM ALIEN!
ISSO MESMO! ATÉ O VOVÔ TOMMY SABE DISSO!

BUÁÁÁÁ! EU NÃO QUERO SER UM ALIEN!
ORA, NÃO TEM PROBLEMA. DESDE QUE OS OUTROS NÃO VENHAM BUSCAR VOCÊ.

AH, NÃO! AH, NÃO!

AAAAIIII!
ESPERE. VOLTE AQUI, CHUCKIE!

PODEMOS CONVERSAR POR UM MINUTO, SENHORA? É MUITO IMPORTANTE!

QUEM S-SÃO ELES?
OS ALIENS!

AAAAAAAAAGGGGGHHHH!!!

O QUE EU FAÇO AGORA, TOMMY?
VAMOS ENTREGAR O CHUCKIE!
PAREM COM ISSO! VOCÊS CONHECEM O CHUCKIE... ELE É O MEU MELHOR AMIGO! SE OS ALIENS QUEREM LEVÁ-LO, VÃO TER DE PASSAR POR CIMA DE MIM!

EI, CHUCKIE, VOCÊ LEVA A GENTE PARA CONHECER O SEU PLANETA?
PLANETA? NÃO CONSIGO NEM ACHAR A MINHA CASA SOZINHO!
VOU VER COMO ESTÁ A SITUAÇÃO!

COM QUEM VOCÊ ESTAVA FALANDO?
COM UNS VENDEDORES DE REVISTA DE FICÇÃO!
OS ALIENS FORAM EMBORA!
VIVA! SEUS PROBLEMAS ACABARAM, CHUCKIE!
VAMOS ASSISTIR TV?
E NO PRÓXIMO ESQUADRÃO CINZA... VEJA QUE SEU CACHORRO PODE SER UM ALIEN! CUIDADO!
O JEITO É COMEÇAR OS TESTES DE NOVO!
FIM

Vamos apostar uma corrida?

Chame um ou dois amigos para brincar e separe um botão de cor diferente para cada um. Pegue também uma moeda, um lápis e um pedaço de papel. Coloquem os botões no quadrado do início e definam quem vai começar. O escolhido joga a moeda. Se sair cara, ele anda uma casa. Se sair coroa, anda duas casas. Depois, é a vez dos outros jogadores. Vá anotando os pontos de cada um a cada jogada. Vence quem tiver mais pontos no final.

Início	1 PONTO	4 PONTOS	2 PONTOS	3 PONTOS
3 PONTOS	PERDE TUDO!	2 PONTOS	1 PONTO	PERDE TUDO!
2 PONTOS	1 PONTO	PERDE TUDO!	4 PONTOS	3 PONTOS
3 PONTOS	4 PONTOS	1 PONTO	2 PONTOS	1 PONTO
2 PONTOS	PERDE TUDO!	3 PONTOS	4 PONTOS	Final

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico
Vice-Presidente de Operações e Controle: Gilberto Fischel

Diretor de Publicidade: Celso Marche
Diretor de Desenvolvimento Editorial: Celso Nucci Filho
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor de Recursos Humanos: Marcel Caig
Planejamento e Controle de Gestão: Maurício Dabul

Diretor-Superintendente: Andrés Bruzzone

Redatora-Chefe: Gisleine Carvalho

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editora Especial: Mariana Scalzo
Editora: Mônica Pina
Repórteres: Cristiane Yamazato, Mariana Weber

Diagramadores: Luciana Gianesi, Priscila Afonso e Renato L. Silva

Colaboraram Nesta Edição: Cristiane de Oliveira Pereira, Ronny Marinoto, Paulo Roberto Pompêo (revisão)

Consultoras Pedagógicas: Marta Wolak Grosbaun, Lídia Izecson de Carvalho

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Susana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza; **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

Comercial
Gerente de Produto: Patrícia L. Joly
Gerente de Produção e Prepress: Marcos C. Agueda

Gerente de Finanças e Assinaturas: Eliseu Urban

Diretora de Publicidade: Mariane Ortiz
Gerente de Marketing Publicitário: Fabiani Garbatti Ratto
Executivas de Contas: Leticia Di Lallo, Sandra Mara Moskovich, Susana Vieira Silva
Coordenadora: Juliana de Moura

Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Lídia Colavitti
Diretor de Vendas: William Pereira

Diretor Escritório Brasília: Luiz Edgar P. Tostes
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Representante Rio de Janeiro: Rogério Ponce de Leon

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa
Presidente Executivo: Ophir Toledo
Vice-Presidentes: Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald

www.abril.com.br

Piadinhas

Como se faz para passar um elefante por debaixo da porta?
Coloca-se o elefante dentro de um envelope.
E se mesmo assim ele não passar?
É só tirar o selo.
Marcela Barbosa, 10 anos
Ribeirão Preto - SP

O que está acima de nós?
O acento agudo.
Gabriel Nogueira, 8 anos
Niterói - RJ

O que é que quanto mais se tira mais se tem.
Fotografia.

O que é que tem casca, mas não é fruta, tem miolo, mas não pensa?
É o pão.
Laís Machado Rocha, 9 anos
Lorena - SP

O que o tomate foi fazer no banco?
Tirar um extrato.
Bruna Fernanda L. Amaral
Gioânia - GO

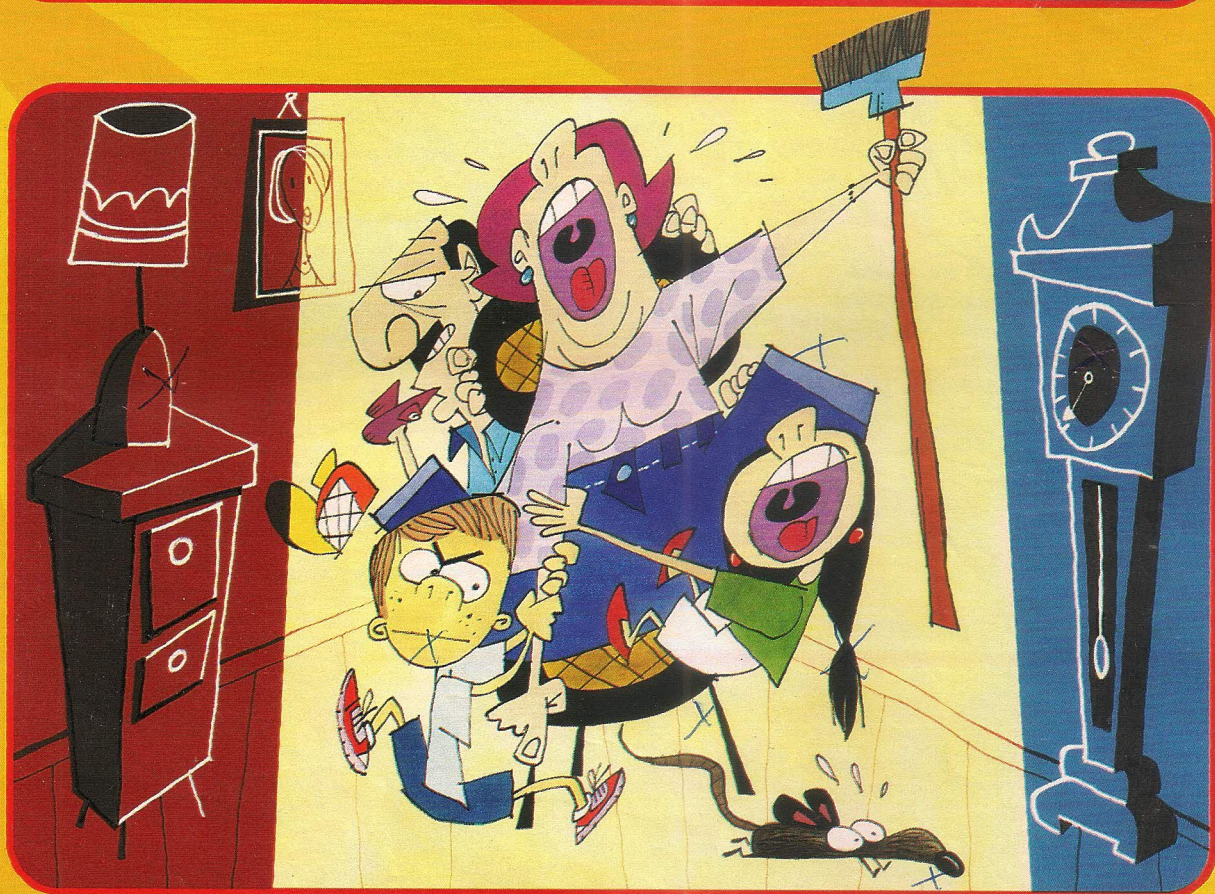
Visite o nosso site
www.recreionline.com.br

Entre em contato com a gente
Atendimento ao leitor
Tel.: (0XX11) 3037-4447
Fax: (0XX11) 3037-4468
E-mail
recreio@abril.com.br
Para anunciar
(0XX11) 3037-4074
www.publiabril.com.br

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, fax: (0XX11) 3037-4468.
Atendimento ao Leitor: tel.: (0XX11) 3037-4447.

Escritórios no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (31) 282-0630, fax: (31) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações, tel.: (47) 329-3820, telefax: (47) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (61) 315-7575, fax: (61) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26.º and., conjs. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações, tel.: (19) 233-7175, telefax: (19) 232-7975
Curitiba: r. Av Cândido de Abreu, .651, 12º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110
Florianópolis: r. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl 107, Coml. Via Lagoa da Conceição, Interação Publicidade, tel.: (48) 232-1617, telefax: (48) 232-1782
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, SRS Propaganda e Repres. e Coml. Ltda, telefax: (85) 264-3939
Goiânia: r. 10 nº 250 lj 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Repres. Ltda, tel.: (62) 215-3274, telefax: (62) 215-5158
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Femando, CEP 86040-550, Best Seller Repres. Coml, telefax: (43) 325-9649
Porto Alegre: r. dos Andradas, 1001, sl 902, Centro, CEP 90020-007, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 211-6744, fax: (51) 211-6908
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15.º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, MultiRevistas Publicidade Ltda, telefax: (81) 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda, tel.: (16) 635-9630, fax: (16) 635-9233
Rio de Janeiro: r. Prof. Gastão Bahiana, 615/1401 - Lagoa, CEP 22071-030, Rogério Ponce de Leon, tel./fax: (21) 513-2348
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consult. Publ. e Repres., telefax: (71) 341-4992/4996
Vitória: av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4.º and., sl. 408/409, Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, DU'Arte Propag. e Marketing Ltda, tel.: (27) 325-3329, fax: (27) 325-9487

Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

RECREIO (ISSN 15177467) ano 1 / nº 8 é uma publicação semanal da Abril S.A. - Divisão Jovem. Todos os direitos reservados. Atendimento ao assinante: Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP. tel.: (011) 3990-2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. Edições anteriores: (mediante disponibilidade de estoque): Central de Atendimento, de 2ª à 6ª, das 8h às 22h, tel.: (011) 3990-2200, fax: (011) 3990-2233, pelo e-mail: abril.ea@abril.com.br ou peça para Abril S.A. - Caixa Postal 14.151, CEP stercard, Diners, American Express e Solo ao preço da última edição em banca mais despesas operacionais. Solicite também através de seu jornaleiro ao preço da última edição em banca. RECREIO não admite publicidade redacional.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

Resposta na página 42.

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221- 8º andar
São Paulo - SP
CEP 05425-902
E-mail:
recreio@abril.com.br

Gosto muito de ler, principalmente agora que chegou a RECREIO. Adoro os passatempos e testes e faço todas as experiências.

Fabiana Barreto, 10 anos
Campinas - SP

Este é o Derick Rodrigues Pinto, que fez sua primeira pescaria em Paranapanema, SP.

A Alana C. Rabello adora a natureza. São Paulo - SP

Este é o Pokémon Prite, inventado pelo Alex da Cunha Oliveira, de 10 anos, que mora no Rio de Janeiro, RJ.

Gostei muito dos livros e da revista e queria que em todas viessem testes. Eu tentei fazer o Pikachu de papel e o primeiro ficou horrível, mas agora já sei fazer sem olhar na revista, porque treinei bastante.

Helenice Victorina, 10 anos
São Jose - SC

"Esta é a minha cachorrinha Gabi." Henrique B. Urban, 6 anos São Paulo - SP

Rafael Marques de Jesus, de 11 anos, fez um palhaço. Ele é de Santos, SP.

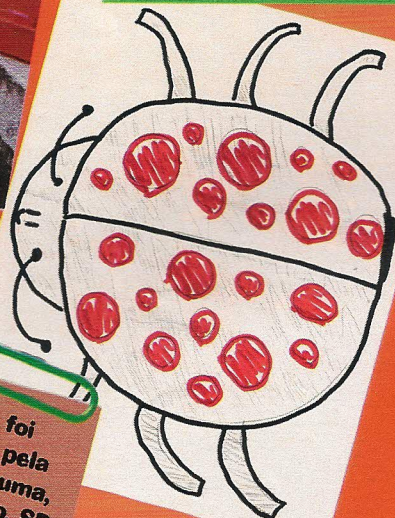
O Janse R. Pires tem 12 anos, adora *Dragon Ball* e também é fã da RECREIO. Rio de Janeiro - RJ

Gostei da entrevista com o Fernando Scherer (eu adoro nadar!) e também da parte dos bichos com os tigres e os sapos.

Túlio L. do Amaral, 9 anos
Brasília - DF

Queria que vocês falassem mais sobre animais, porque adoro bichos, principalmente os répteis, como sapos, cobras e lagartixas.

Maria F. Afonso, 8 anos
Santo André - SP

A Maurienne A. Pereira, de 12 anos, mora em São Luís (MA) e está "doente" pela RECREIO.

A joaninha foi desenhada pela Caroline Okuma, de São Paulo, SP.

Estou adorando a revista e a minha mochila. Gostei da seção *Era uma vez*, principalmente da história da *Roupa Nova do Rei*.

Ingrid Lima Aviz, Belém - PA

Luana Bueno Peris, de 5 anos, mora em São Paulo (SP) e escolheu sua melhor foto para mandar para RECREIO.

Nova mensagem

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Ferramentas Redigir Ajuda

Para: recreio@abril.com.br

Olá! Eu gosto muito de ler e adoro as dicas de sites que vocês publicam. Gosto dos quadrinhos e das brincadeiras. A experiência do vulcão foi o máximo, mas fiz a maior bagunça com a anilina.

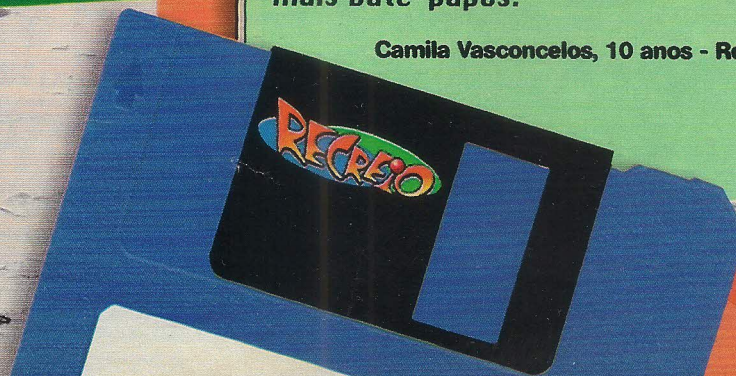
Iarin Barbosa de Paula, 8 anos - Uberlândia - MG

Acho que deveria ter mais brindes e surpresas. Mas para a RECREIO dou nota 10.000.000.000.000.000.000.000.000.000.000.000.000.000.000.000.000.000.000.000. E para mim essa nota ainda é pouco para uma revista tão legal.

Bruna Rizzo Ribeiro da Silva, 10 anos - Limeira - SP

Olá, RECREIO!
Adorei a revista e por isso vou mandar sugestões: queria que vocês colocassem uma parte sobre esportes e que tivesse mais bate-papos.

Camila Vasconcelos, 10 anos - Recife - PE

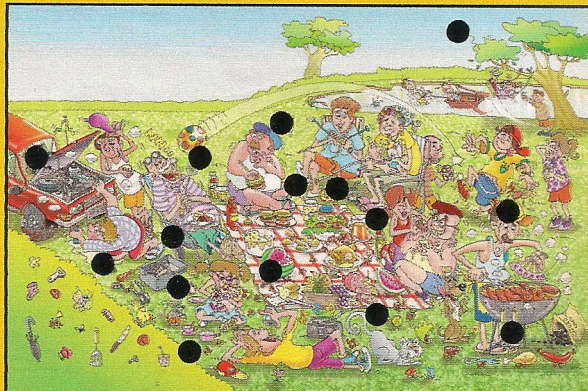
DESAFIO

O que é isto?

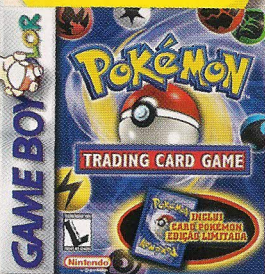
Não é um bicho, veio da China e é muito gostoso.

EDUARDO POZELLA

Resposta: kiwi

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 20 e 21

Página 39

NENHUM MESTRE POKÉMON PODE FICAR SEM ESTE GAME!

- Versão em video game de Pokémon Trading Card!
- Jogo simultâneo para dois jogadores com o uso do Cabo Game Link!
- Mais de 200 cards; alguns deles, exclusivos!
- Compatível com Game Boy Color, Game Boy Pocket e Game Boy Classic!

GAME BOY 3x R$ 33,00

RIDGE RACER 64 (Lançamento)

3x R$ 56,33

POKÉMON STADIUM (Lançamento)

3x R$ 66,33

MARIO PARTY 2

3x R$ 56,33

POKÉMON SNAP

3x R$ 56,33

DONKEY KONG 64

3x R$ 73,00

ALL STAR TENNIS 99

3x R$ 49,67

JET FORCE GEMINI

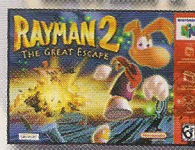
3x R$ 56,33

RAYMAN 2

3x R$ 56,33

COMMAND & CONQUER

3x R$ 43,00

TARZAN

3x R$ 56,33

TOY STORY 2

3x R$ 56,33

SHADOW MAN

3x R$ 49,67

ANIS · KIWI · JABUTICABA

NINTENDO 64 GRÁTIS 1 GAME SURPRESA — 3x R$ 183,00 ou em 10x R$ 66,01

TANGERINA · CEREJA · UVA

TRANSPARENTE GAME BOY COLOR

3x R$ 99,67 ou em 10x R$ 35,95

TEAL · KIWI

MISSÃO: IMPOSSÍVEL (Lançamento) — SÓ PARA GAME BOY COLOR

3x R$ 33,00

BIONIC COMMANDO (Lançamento) — SÓ PARA GAME BOY COLOR

3x R$ 33,00

POKÉMON AMARELO

3x R$ 33,00

POKÉMON VERMELHO

3x R$ 33,00

POKÉMON PINBALL — INCLUI FUNÇÃO RUMBLE

3x R$ 36,33

FIFA 2000

3x R$ 33,00

CARTUCHO DE EXPANSÃO 3x R$: 26,33

CONTROLLER N64 CORES: AMARELO, AZUL, CINZA, PRETO, VERDE E VERMELHO. 3x R$: 23,00

CARTUCHO DE MEMÓRIA 3x R$: 16,33

RUMBLE PAK 3x R$: 16,33

DIRECTSHOPPING 5 CINCO ANOS

Nintendo by gradiente

Preços válidos até 31/05/2000 ou enquanto durarem os estoques. • Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. • Frete não incluso • Taxa de juros para pagamentos em 10x: 3,5% ao mês.

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo (011) 7266-7777**

CÓDIGO NR04Z